

第2 教育研究団体の意見・評価

① 一般社団法人 情報処理学会

(代表者 徳田 英幸 会員数 約20,700人)

T E L 03-3518-8374

1 前 文

情報関係基礎は、平成9年のセンター試験に数学②の時間枠に設置され、共通テストにも引き継がれて、出題範囲を「専門教育を主とする農業、工業、商業、水産、家庭、看護、情報及び福祉の8教科に設定されている情報に関する基礎的科目」として実施されている。複数教科での様々な科目内容を踏まえて、情報及び情報技術の基本的な知識・考え方、基本的なアルゴリズムの理解とその方策及びプログラミングまたはアプリケーションを使つてのデータ処理・データ分析・問題解決の方法の理解を問う出題が工夫されてきた。

本年も同じ方針の下で、第1問～第4問（第3問・第4問は選択）として出題された。2では、それぞれの設問ごとに、評価結果を述べる。

2 試験問題の程度・設問数・配点・形式等への評価

第1問 問1から問3までの3問で構成されており、基本的には知識と技能を問う小問及び中間の集合である。問1、問2、問3とも設問及び解答群を含めてそれぞれ2ページに収められていて適切な配置になっている。配点は、四つの小問からなる問1に14点（採点項目7個）、問2に8点（採点項目4個）、問3に8点（採点項目4個）とバランスよく与えられている。

問1 a～dの小問4問構成であり、初歩的な知識と技能の確認問題である。情報分野の基本的な知識を身に付けていれば難なく正答できる問題である。aはIPv4アドレスの表記・総数及びIPv6との比較を問う。bはパブリシティ権を侵害する恐れのある行為を問う。cはディスプレイ画像での三原色と混色法を問う。dは24ビットフルカラー画像の縦横のピクセル数を与えて圧縮なしでデータ表現に要するバイト数を問う。いずれも情報及び情報技術の基本的な知識・考え方についての適切な設問であると評価する。正答率も相応な値となっている。ただ、**ウ**の正答率が極端に悪いことが目を引く。この設問は、IPv4が32ビット、IPv6が128ビットであると与えた上でIPv6のアドレス数はIPv4のアドレス数の何倍になるかを問うた、情報分野への計算の活用を求める典型的な設問にすぎない。この正答率の悪さが高等学校での教育に改善を引き起こすきっかけとなることを期待したい。

問2 カフェでの無料Wi-Fiを利用する場合のセキュリティに関する基本的な知識を問うている。掲示されたSSIDと暗号化キーが何を示しているのか、“https”が何を示しているのかを問う設問に続いて、支払い請求などのメッセージが届いたときの注意点と対処法を問う設問になっている。ふだんからセキュリティを意識していれば答えられる適切な問題設定になっていると評価する。

問3 a・b・cの小問で構成されている。aでは情報検索での条件指定を取り上げて、ベン図で与えた対象を表現する論理式がand/or/notを使ってどう表現できるかを問う。bでは労働人口の総数・業種別数の年次変化を表したグラフを与えて、それから読み取れる結論を選ばせるとともに、より良いグラフとするための改良点を選ばせる。aは素直な設問で高得点になっている。bでは表現の改善が必要な形でのグラフが与えられている。**チ**での正しい

結論が得られた受験者は少なかった。一方、どう改善するのが適切かを問うた「ツ」には正答できた受験者は多かった。授業で望ましいグラフ表示として教えられたことを知識として持っているかどうかだけでなく、実際に起こりうる望ましくない形のグラフからでも正しい結論を導ける実践力が身につけているかどうかを問う良問である。

第2問 暗号，誤り訂正，頻度分析攻撃について考えさせる問題である。まず，小問の前に，暗号通信を行う目的の状況説明がある。その説明では，「ソリティア帝国」「シャッフル王国」「シャッフル王」という固有名詞が利用されている。出題者は，受験者に想像しやすいように工夫したのだろうが，シャッフルという言葉は暗号化手順で記号の順序の入れ替えを指すため，避けた方がよかったかもしれない。ストーリー化は大切であるが，やりすぎないように注意が必要である。

試験問題の分量は，各設問とも冊子の2ページで納まるよう配慮しており，適切である。

試験問題の内容・範囲は，分かりやすい状況を設定して，示された文に従っていけば解答できるになっている。本問では，計算機科学や暗号理論での常套手段についての経験や知識がないことから手間取った受験者が多かったと思われる。その点では，思考力に加えて経験（知識）も重要な設問になっていたといえることができる。

試験問題の分量は，各設問とも冊子の2ページで納まるよう配慮しており，適切である。

配点については，問3が14点と高くなっている。高度な内容に高い配点をすることで，得点分布に偏りが生じる可能性がある。実際，設問ごとの平均点を見ると，問1は11点中10.03点，問2は10点中8.13点と高いのに対して，問3は14点中6.13点と低い。特に，問3の最初の空欄「シ」の正答率が43.4%と低く，その後の設問の正答率を下げる設問になっていたと思われる。

問1 1文字ずつ変換する「暗号化のルール」を与え，平文と暗号文の関係について適切なものを選ばせる問題である。「ア」・「イ」は暗号化について，「ウ」は復号について考えさせ，この後の設問の考え方を一義的に定める役割を果たす。「エ」・「オ」は，このルールの定性的な特徴を考えさせている。暗号化ルールを「符号木」にすると，どの設問も更に分かりやすく解答できたと思われる。

問2 通信誤りの検知・訂正を考えさせる問題である。現実の通信誤りでは，「0」「1」が相互に変更されるか欠損するのに対して，本問では「0」でも「1」でもない値に変わることから，従来の誤り訂正の方法とは異なる考え方が求められている。「カ」は手順の確認をさせる問題であり，「キ」～「ケ」はパリティの計算方法の確認であり，「パリティ」のことを知っている，速く正確に解くことができる。「コ」・「サ」は，この方法では，2文字の誤りが発生した場合は，誤り訂正ができないことが存在することを見抜かせる。しかしながら，せっかく，2文字誤りの場合を考えたのにも関わらず，本問の最後では，2文字以上の誤りは発生していないという説明が付けられていて，伏線を回収できていない記述となっている。

問3 換字式暗号に対する頻度分析攻撃の方法を再現できるかどうかを見ている。暗号化に関する情報1，2と，平文の頻度表，暗号文のトリグラム（3文字連続頻度表）を利用することで攻撃を行う。「シ」は，情報2の意味を正確に理解できているかを見ている。「ス」は暗号文の頻度表の利用方法を見ている。「セ」～「タ」は，それまでの手法を組み合わせる暗号ルールを推定する妥当性を見ている。「チ」・「ツ」は，本当は正しくないが，現時点では排除できないルールの存在を理解できるかどうかを見ている。「瞬時符号」と「頻度分析攻撃」のことを知っている，速く正確に解くことができる。王子がパリティのことを知らなかったため，復号できないということが追加で述べられているが，それは問題を解く上で意味がない。それでも，この記述が付け足されたのは，問3と問2を関連させようとした意図があったので

はないか。

第3問 リボンの巻かれたロープをキャラクターに飛び移らせるゲームを題材に、高い得点を目指すアルゴリズム・プログラムを複数考えさせる問題である。

試験問題の内容・範囲は、分かりやすいゲームを対象として、それを解くアルゴリズム群と、それらに対応したプログラムを扱っており、適切である。ただし、リボンの高さの状況が表1に固定なのは違和感があり、また難しくない方法で最適解が求まるので望ましくない。

穴埋めはどれも穴が二つで、「もし」の条件と代入の右辺に関するものである。アルゴリズム部分を減らし、多様な「プログラムする力」を見られると、より好ましい。

試験問題の表現・形式は、どの問題もアルゴリズムや変数の具体化と穴埋めを問うもので、適切である。

配点は、途中の数値を答えさせる設問は少なく、最終的な答えやプログラムの穴埋めは多くなっており、適切である。問3の動的計画法への配点がやや多いと考える。

問1 ロープを一つ進むごとに一定の距離、ロープを降りるアルゴリズムを扱う。空欄 **ア** ~ **キ** ではこのアルゴリズムに従う場合のロープの降り方と得点を尋ね、アルゴリズムを理解する力を見ている。**オ**・**カ** はプログラムの穴埋めで、アルゴリズムを実装する力を見ている。しかしながら、そのアルゴリズムは不自然である。

問2 ロープを進んだときにリボンの高さが現在の高さ以下ならリボンの高さまで降りるというアルゴリズムを扱う。空欄 **ク**・**ケ** はプログラムの穴埋めで、アルゴリズムを理解し実装する力を見ている。**コ**~**ス** は条件を指定したときの変数の値を尋ね、アルゴリズムとプログラムの動きの理解を見ている。**セ**・**ソ** はアルゴリズムを改良する場合の穴埋めの変更と得点を尋ねており、改良版アルゴリズムの理解と、それを実装する力を見ている。しかしながら、そのアルゴリズムはGENDOが表1を考慮しないため良さそうに見えないのが残念である。

問3 i 本目までのロープによる最高得点を配列要素Kokomade [i] に格納する動的計画法のアルゴリズムを扱う。空欄 **タ**・**チ** はプログラムの穴埋めで、二つのロープのリボンに共に触れるための条件とKokomade [i] に格納する値の理解を尋ねて、ゲームのルールや導入したアルゴリズムの理解と、それをプログラムで表現する力を見ている。続く **ツ**~**ナ** は、Kokomade [i] の具体的な値の理解と、動的計画法による最高得点の理解を見ている。ほぼ3分の2ページを費やした考え方の説明を見て解答することを想定したと思われるが、ほとんどの受験者は動的計画法を学んだことがないだろうからやや難度が高いものとなっている。キャラクターの動かし方はトレースバックなしでは分からないので、「どのようにキャラクターを動かしたらよいか検討」することにならない。**チ** の正答率が26%と低いにもかかわらず他の設問の正答率が35~45%となっていて、アルゴリズムを理解せず正答した受験者がいたと思われる。

第4問 表計算ソフトウェアを活用したデータ処理と分析に関する問である。基本的な関数の機能を組み合わせて、ダウンロードした生データから目的の結果を出すための処理過程と、結果に対する考察をさせている。試験問題のレベル・設問数・配点・形式は、例年の問題と比較してほぼ同等か、やや難と考えられる。

内容は、住民活動の情報共有サイトを四つの活動（カテゴリ）に分類し、投稿された動画やコメントに対し、始めに視聴される割合が高いカテゴリを調べ、他のカテゴリに案内する記事を作成する。このため、分析に同意した会員のデータに基づいて、移動の動作分析を行う。生データから処理を行う、使用するデータの同意を得る、動作分析をするという、本年度から始

まった「情報Ⅰ」の「データ活用」を意識した問題であることは評価できる。

ただし、使用するデータ数の適切さ、抽出した会員の中立性など、生データを使用する場合の検討事項に欠けるところもある。また、一つの間の中で行うデータ処理と、表の読み取りに飛躍があり、処理の説明と結果の関係に工夫があればなおよかった。挑戦的な箇所はあったが、現状の学習内容や思考力・判断力を見るには、総合的に判断して良問といえる。

問1 「会員まとめ」に行動分析欄を追加し、3段階の判定を行うため、IF関数を入れ子にして引数を答えさせている。IF文の入れ子は、プログラミングでも使われているので適切である。引数のうち、条件判断に使う値は、問題文から読み取れるので正答率が高いのは妥当だ。試験問題のレベル・設問数・配点のいずれも妥当と考える。

問2 設問数的には適当であるものの、出題形式については、改善の余地があると考え。「カテゴリ移動」のマッピングを、IF関数を使って表の中で行うため、出題の思考過程を理解することに時間がかかるように感じられた。さらに、結果の表データを読ませるため唐突に二つの表が並んでいるのは多少違和感がある。この表からの気づき「ソ」に対する正答率が半分を超えているのは、選択肢の②と③は一つの表が対象、④は後半の判断が逆であるため、②が正答と想像つきやすいからではないか。

問3 「移動順位」の、順位関数をIF文の中に組み込んで2次元で行っているため、気づくと回答がしやすい。「分析一覧」の「テ」の正答率が極端に低いのは、参照関数の参照範囲を、相対参照と絶対参照が組み合わせた複合参照が求められているからと推察する。関数設定の中では、難易度の高い方である。最後に、カテゴリ移動の図示を2種類回答させているが、図1の正答率に比べ、図2の正答率が半分と低かったのは、図2に分岐があるからだろう。始めに移動する先が分岐するという点に難易度の高さを感じるが、データ分析の設問を出題するときの参考になる。最後まで見ると、設問数が多いものの、レベル、配点、出題形式は、妥当と考える。

3 総評・まとめ

情報関係基礎は、「専門教育8教科に設定されている情報に関する基礎的科目」をその出題範囲とする。この8教科のどれで学んだ生徒にも対応できるように、情報及び情報技術の基礎的な知識・考え方と基本的なアルゴリズムの理解を前提として、プログラミングまたはアプリケーションを活用してデータ処理・データ分析・問題解決を行うことを題材とする出題が行われてきた。その結果として、情報関係基礎の出題は、知識・技能の細目を問うことに留まらず、思考力・判断力を問うことの比重が大きいものとなった。さらには、プログラミングやアプリケーションを活用するには考えた条件や手順をそこで用意された表記方法で書き表すことが必要であるという点で、表現力も問う出題も含むものともなった。そして、2023年実施の出題もこれらの特性を持った出題となっていた。

一方で、基礎的な知識として想定する事柄が限られていることから、問おうとする事柄の前提や場の状況の説明が長くなりがちである。そうした説明の幾つかにコメントを付けた。今後、設問での説明を書くに当たっての参考になれば幸いである。

4 今後の共通テストへの要望

共通テストは、2025年度から新しい学習指導要領に則した形で実施される。特に「情報」は、各学科に共通する必修科目である「情報Ⅰ」を出題範囲として、単独枠で実施される。

この共通テストの「情報」では、情報関係基礎と基本的に同じに、「情報及び情報技術の基礎的な

知識・考え方と基本的なアルゴリズムの理解を前提として、プログラミングまたはアプリケーションを活用してデータ処理・データ分析・問題解決を行うことを題材とする出題」とするのがよいと思われる。

また、「基礎的な」や「基本的な」の意味するところも、例えば、「情報Ⅰ」の「どの教科書にも共通して取り上げられている」という意味に具体化できることになる。プログラミングの出題に使う書き方（DNCL）も「情報Ⅰ」の教科書を参考にして適宜拡張整備することになる。その際に、データ処理・データ分析・問題解決にはデータベースが広く使われていることを考慮して、データベースアクセスを組み入れることも考えられる。

情報関係基礎での積み重ねを引き継いで、共通テストの「情報」の出題が、思考力・判断力を問うことに重点をおいたものとなり、また表現力を問うものともなることを期待している。

② 日本情報科教育学会

(代表者 森本 康彦 会員数 約350人)

TEL 049-266-4516

1 前 文

共通テストでは、各教科・科目の特質に応じ、知識及び技能のみならず、思考力・判断力・表現力等も重視して評価を行うものとされている。『情報関係基礎』においては、この傾向はセンター試験のときから重視されてきた。今回についても、分量や内容に例年と大きく異なる部分はなく、基本的な知識のみを問う問題はごく少数で、知識を活用し、適切に思考、判断して問題解決を図る力を問う良問が多く出題されていた。これは、情報科及び情報関係科目が目指す、情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う場面を具現化した形といえるだろう。また、令和7年度からは『情報Ⅰ』が共通テストにおいて新しく実施されるが、本問題はその参考問題としても重要であると考えられる。

本年度の受験者数は416人（追・再試験6人を含む）で、全体の受験者数は減少しているにもかかわらず、昨年度に比べ52人増加している。職業教育を主とする専門学科及び総合学科において情報に関する科目を履修している受験者が増加していることが分かる。

『情報関係基礎』は、専門教育を主とする農業、工業、商業、水産、家庭、看護、情報及び福祉の8教科に設定されている情報に関する基礎的科目が出題範囲とされており、これらの科目では、各専門教科の実態に応じて情報に関する基礎的な内容について指導している。

以上のことを踏まえ、次の観点から総合的に評価を行った。

- (1) 出題内容や範囲は偏ったものになっていないか。
- (2) 問題の構成（設問数、配点等）や難易度は適切か。
- (3) 問題の設問形式は適切であったか。また、文章の表現や用語、図表などは適切であったか。

2 試験問題の程度・設問数・配点・形式等への評価

第1問 問1は各分野の基本的な知識を問う問題、問2は情報セキュリティに関する知識と判断力を問う問題、問3は問題解決をするための思考力・判断力・表現力等と、グラフから情報を読み解く力を問う問題である。全体として内容・範囲ともに適切である。

各分野の基礎的な知識を問う問題と、知識を活用する力を問う問題とで構成されており、問題全体として適切な設問数や配点が設定されている。

各設問はページごとまたは見開き2ページに収まっており、受験者が見やすい配慮がなされている。全体として表現・形式ともに適切である。

問1 IPアドレスや肖像権、光の三原色、データ量に関する知識を問う問題である。いずれも基礎的な内容であり社会との関連も深く、分量・程度ともに適切である。

問2 情報通信ネットワークのセキュリティ技術についての基礎的な知識と、判断力を問う問題である。分量・程度ともに適切である。

問3 問題解決のための手順を理解した上で、適切にグラフから情報を読み解く力を問う良問である。aは検索条件の指定方法について、bは複数のグラフから情報を読み解き関連付けて考える力や、適切なグラフの表現方法を判断する力を問う問題であり、分量・程度ともに適切である。

第2問 情報処理における「暗号」を基調として、論理的思考のレベルを評価できる良問である。

ソリティア帝国やシャッフル王国等を用いた問題のシナリオは、受験者に興味関心を抱かせる題材である。解答の過程で暗号の復号が一意であることを把握でき、これらの仕組みを理解していれば解答できるため、内容・範囲ともに適切である。

誰もが容易に解答できる簡単な問題から始まり、問題の理解を促進して受験者に安心感を与え、後半の難易度が高い問題へと続く構成で、問題全体として適切な問題数や配点が設定されている。

クラブ、スペードなどの身近な記号を用いており、問題の読解が容易で取り組みやすい。シナリオによる問題全体の整合性がとれており、論理的に解を導出できるため、表現・形式ともに適切である。

問1 暗号化のルールが与えられ、暗号文と平文の変換を行う問題である。情報処理における暗号／復号のアルゴリズムの理解を問う問題であり、導入として、分量・程度ともに適切である。

問2 妖精のいたずらによる暗号の書き換えを対策するため、暗号にパリティビットを導入する問題である。パリティチェックの考え方の理解や、論理的な思考力を問う問題であり、分量・程度ともに適切である。

問3 スパイが得た情報から暗号のルールを推定する問題である。問題が長文なため読解に時間を要すると思われるが、暗号化のアルゴリズムを思考させる、知識に偏らない良問である。

第3問（選択問題） 天井から地上まで吊り下げられたロープをキャラクターに順次飛び移らせてゴールを目指すゲームのプログラミングの問題である。ゲームのルールは単純なものであり、受験者の属性や経験値にとらわれない取り組みやすい問題である。アルゴリズムを理解して組み立てる思考力・判断力・表現力等と、プログラミングに関する基本的な知識及びプログラムの作成と評価、改善する能力を問う問題までバランスよく出題されており、内容・範囲ともに適切である。

ゲームのルールを理解し、適切なアルゴリズムで表現して、それを評価・改善するという流れで問題が構成されており、適切な設問数や配点が設定されている。

各設問は見開き2ページで構成されており、受験者にとって解答しやすい構成となっている。各設問にゲーム画面やリボンの高さの表が掲載されており、受験者が理解しやすい配慮がなされている。表現・形式ともに適切である。

問1 各ロープを一定の距離ずつ降りた場合のアルゴリズムを問う問題である。条件分岐や繰り返し、変数や配列についての基本的な理解を問われている。この場合のアルゴリズムは単純なものであり、難易度としては高くない。分量・程度ともに適切である。

問2 各ロープでリボンに触れるときだけ降りた場合のアルゴリズムを問う問題である。条件分岐において条件式を組み立てる思考力・判断力・表現力等と、論理演算子についての理解を問われている。条件分岐の条件式を解答する「セ」はやや難易度が高いが、全体として分量・程度ともに適切である。

問3 ゲームで獲得可能な最高得点を求めるアルゴリズムを考える問題である。問題文に記述されたアルゴリズムを理解し、それをプログラムに落とし込む思考力・判断力・表現力等を問われている。アルゴリズムはやや複雑であり、プログラムに三重の入れ子が含まれている分、難易度は高めである。分量・程度ともに適切である。

第4問（選択問題） 表計算ソフトウェアを用いて、運営しているWebサイトでの会員の動画投稿やコメント投稿の傾向を分析するという問題である。複写に伴うセルの絶対参照、相対参照を問う問題がやや多く、シンプルな関数のみを使用しているが、場面を読み解いて適切な分析

手法の判断を問う問題と、分析結果から読み取れる内容を問う問題で構成されており、内容・範囲ともに適切である。

表計算ソフトウェアに関する基本的な知識と、思考力・判断力・表現力等を問う問題がバランスよく出題されており、全体として適切な設問数や配点が設定されている。

各設問は見開き2ページで構成されており、巻末に分かりやすい「使用する表計算ソフトウェアの説明」も添付されている。複数のシートを扱う問題が多いが、必要に応じてシートを再掲するなど、受験者が認識しやすい配慮がなされており、表現・形式ともに適切である。

問1 週別の行動履歴を会員ごとに集計する問題である。基本的な関数の理解とセル範囲を選択する判断力を問う問題であり、分量・程度ともに適切である。特に、**工**～**ク**はIF関数、AND関数、COUNTIF関数を組み合わせた計算式について問う問題であり、導入としては難易度がやや高いが、問題文の手順に従って条件分岐を考えれば解答できる良問といえる。

問2 各会員がどのように動画を視聴しているのかを、カテゴリの移動履歴データから回数と割合を集計して分析する問題である。セルの参照方式を問う問題が中心で、行・列をそれぞれ絶対参照する場面がバランスよく含まれており、問題文から、複写する際に指定したセル範囲がどう変化するかを読み解く力が求められる。分量・程度ともに適切である。

問3 複数のシートを関連付けながらカテゴリの移動順位を求める問題である。VLOOKUP関数を用いる**ツ**～**ト**に関しては、複写の際に参照すべき列位置が変化することについて、計算式と図表から気づく必要があり、やや難易度が高い。しかし、分析手順が丁寧に示されており、誘導に従っていけば解答可能であり、分量・程度ともに適切である。

3 総評・まとめ

本年度の平均点は60.68点であった。例年同様に60点程度の平均点が保たれているといえる。前文で述べたとおり、ただ知識を問うだけでなく、問題文から場面を読み解き、必要な知識を活用し、適切に思考、判断して問題解決を図るための力を問う問題が多数見られた。これは、情報化が高度に進んだ現代で求められる情報に関する資質・能力を評価・判定する上で重要であると考えられる。

第1問は各分野の基本的な知識を問う問題、情報セキュリティについての知識と判断力を問う問題、問題解決をするための思考力・判断力・表現力等と、グラフから情報を読み解く力を問う問題で構成される。いずれも基礎的な内容で社会との関わりの深い問題も含まれており、導入として適切である。問3は問題解決の手順を示した上で、複数のグラフから適切に情報を読み解き関連付けて考える力や、誤解を生まないために適切なグラフの表現方法を判断する力を問う問題であり、情報化の進んだ現代で正に求められている力を評価できる良問である。

第2問は、情報処理における暗号／復号やパリティチェックについての理解や論理的思考のレベルを、受験者に興味関心を抱かせる問題のシナリオに沿って問う問題である。身近な記号、題材を用いており、問題の読解が容易で取り組みやすい。問3は暗号化に関する複数の情報をもとに暗号のルールを推定する問題で、問題が長文なこともあり、読解と解答に時間を要したと考えられるが、受験者の思考力を問う良問である。

選択問題である第3問と第4問は、いずれも受験者にとって身近な題材であり、取り組みやすい問題である。

第3問は、天井から地上まで吊り下げられたロープをキャラクターに順次飛び移らせてゴールを目指すゲームのプログラミングの問題である。ルールを理解し、そのアルゴリズムを組み立てて表現し、評価・改善する力を総合的に問うことができる問題である。全体的な難易度はやや高いが、丁寧な誘導文に加えて、分かりやすい図（ゲーム画面）や表（リボンの高さ、配列のトレース表）

が示されており、受験者が解答しやすい配慮がなされている。

第4問は、表計算ソフトウェアを用いて、運営しているWebサイトの会員の動画投稿やコメント投稿の傾向を分析するという問題である。全体として、複写に伴うセルの絶対参照、相対参照を問う問題がやや多かったが、単なる表計算ソフトウェアの知識だけでなく、問題文から場面を読み取り、分析の流れをイメージして、それを遂行する適切な方法を考える力と、データの分析結果から情報を読み解く力などがバランスよく問われている。

全体として、情報及び情報技術に関する基本的な知識の理解と、問題文から場面を読み解き、思考、判断して問題解決を図る力を問う良問が多かった。その上で、文章読解や解答に時間を要する問題も多かったが、文章による誘導は丁寧であり、解答に必要な図表等も分かりやすく示すなど適切な配慮がなされている。

今後も、特定の出身学科に偏らず、受験者が興味関心をもって取り組める題材をもとに、知識の理解だけでなく、知識を活用して問題解決を図る実践的な力を要する問題を作成していただきたい。

4 今後の共通テストへの要望

令和7年度の共通テストの方向性として、深い理解を伴った知識の質を問う問題や、思考力・判断力・表現力等を発揮して解くことが求められる問題を重視すること、出題科目の特質に応じた学習の過程を重視し、問題の構成や場面設定等を工夫すること、これまでの問題作成で蓄積された知見を生かすこととしている。これらは、『情報関係基礎』では兼ねてより重視されてきた観点であるため、令和7年度より共通テストにおいて新設される『情報Ⅰ』では、これまでの『情報関係基礎』の問題作成で培ってきた知見や、問題の評価・分析結果を参考にしながら、情報に関わる資質・能力を幅広く評価・判定できるような問題を作成していくことを、強く期待している。